



# PRODUÇÃO MULTIMÍDIA

Esse profissional é responsável por garantir a qualidade de som e imagem das **mídias eletrônica e digital**; produzir material para rádio, cinema, TV e mídia digital; editar imagens e inserir vinhetas eletrônicas; elaborar trilhas sonoras e textos; executar trabalhos de computação gráfica; e, criar produtos multimídia interativos, entre outros.

Por determinação do MEC (Ministério da Educação), todas as instituições que possuíam, até então, cursos tecnológicos com foco em *Design* de Mídia Digital ou similares foram orientadas para abrigá-los em uma categoria mais específica. O MEC entendeu que esse tipo de curso era algo muito genérico, e pretendia tornar a graduação mais específica. Muitas instituições



optaram por adotar o nome “Produção Multimídia”, ou algo do gênero.

O mercado para quem é habilitado em Multimídia tem se mostrado bastante promissor. Ferramentas digitais, como telefones celulares, *smartphones*, *laptops* e *tablets*, estão cada vez mais acessíveis à população e demandam mão de obra capacitada para a produção de seu conteúdo, seja de texto, imagem, animação, ou som.

A agilidade com que ocorrem as novas descobertas tecnológicas, aliadas a produtos inovadores, fazem com que o mercado e os profissionais que nele atuam tenham novas necessidades. Esse cenário impulsiona o surgimento de cursos de graduação em todo o país.

A maior parte deles é voltada para a formação de tecnólogos, que saem com um diploma superior num período de dois anos. Um grande avanço, pois há alguns anos existiam

**“O ALUNO QUE DESEJA INGRESSAR NESSA ÁREA DEVE TER E DESENVOLVER SEUS CONHECIMENTOS EM ÁREAS COMO SEMIÓTICA, COMUNICAÇÃO VISUAL, HISTÓRIA DA ARTE E DO *DESIGN*, COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO, INGLÊS, LINGUAGEM VISUAL, TÉCNICAS DE ILUSTRAÇÃO ANALÓGICA E DIGITAL, FOTOGRAFIA, EDIÇÃO DE IMAGEM, COMPUTAÇÃO GRÁFICA.”**

poucas opções para poder se inserir nesse universo profissional, restrito a bacharelados de Ciências da Computação.

Para Francisco Borges, diretor acadêmico da Faculdade IBTA, a medida do MEC foi necessária. “Muitas pessoas defendiam um curso mais genérico, mas o mercado mudou e atualmente ainda existe uma demanda por profissionais dinâmicos que tenham qualificação generalista, mas que busquem focar em especialidades no campo das tecnologias”, afirma.

O mercado de trabalho está cada vez mais aquecido, as novas tecnologias de comunicação digital estão sendo absorvidas e a demanda por serviços dessa natureza está em crescimento constante. Esse profissional, além de poder ser proprietário de estúdios de criação e *design*, está habilitado ainda a trabalhar em produtoras de vídeos, empresas *ponto.com*, agências publicitárias, veículos de comunicação, *marketing*, produtoras de *softwares* e de vídeo, escolas, agências de propaganda, gráficas de conveniência, veículos de comunicação ou empresas privadas e públicas do setor.

Apesar de relativamente novo, o curso já habilitou pessoas que trabalham formal e informalmente. Uma das áreas que tem recrutado um número significativo de profissionais é a de Mídias Digitais, especificamente a de ferramentas de internet. Segundo dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil, houve um crescimento de 22% no número de domínios registrados entre 2010 e 2011. São cerca de 40 milhões de usuários ativos, segundo o Ibope/Net Ratings, um dos principais órgãos de medição de audiência de internet e de comportamento de internautas do mundo.

Para Gisele Grinevicius Garbe, biomédica, mestre em educação à distância, *designer* instrucional e coordenadora do Departamento de Informática em Saúde (DIS) da Universidade Federal de São Paulo – Unifesp, as plataformas multimídia são indispensáveis ferramentas de inserção. “No ramo educacional, principalmente em EaD, os profissionais que dominam tanto a parte de programação quanto a de *design* são bastante requisitados. Muitas instituições necessitam de bons profissionais de multimídia para desenvolver conteúdos e coordenar projetos educacionais”.

Independentemente da área de atuação, as atividades ligadas a este setor não param de crescer. “Cada vez mais, as empresas percebem a importância da internet como meio de comunicação em massa. Os profissionais que produzem conteúdo multimídia são importantes aliados na divulgação de

produtos e projetos”, afirma Gisele Garbe.

Os cursos tecnológicos de curta duração podem ser uma alternativa para agregar conhecimentos ou, ainda, ser o primeiro passo para uma inserção rápida no mercado de trabalho para os que desejam estudar Produção Multimídia. São quatro anos recheados de disciplinas que exigem gosto pela comunicação, visão crítica e contemporânea. O diplomado poderá atuar em editoras, escritórios de diversos segmentos, empresas de *design* e arquitetura, instituições educacionais, produtoras de cinema e televisão, agências de publicidade e *marketing*, setor de telecomunicação, estúdios de criação e, indústrias das mais diversas áreas, entre outros setores.

O bom profissional multimídia deve conhecer os anseios e desejos do seu público-alvo. Por isso, é fundamental que, durante a formação acadêmica, adquira conhecimentos que lhe deem a visão de todo o processo de trabalho, desde a análise de tendências de mercado até o desenvolvimento de novos produtos, sua comercialização e monitoramento em cada um dos mercados. O estágio define os rumos dos estudantes, pois é o responsável por inserir o aluno no mercado e oferece a experiência necessária para o seu desenvolvimento futuro. O sucesso na carreira, com conseqüente boa remuneração, é fruto de contribuições inovadoras e eficientes.

O prof. dr. Ayo Okamoto, coordenador do curso de Produção Multimídia e Jogos Digitais da Faculdade Impacta de Tecnologia - FIT, acredita que as novas tecnologias da informação e da comunicação desempenham forte influência no sistema educacional e no mercado de trabalho multimídia. “Um ambiente com bom capital humano, com as devidas tecnologias aplicadas em projetos bem formulados, viabilizados tecnicamente, possibilita um trabalho diferenciado e, conseqüentemente, contribui para o êxito de qualquer tipo de empreendimento”. Para ele, o que determina o perfil do profissional que trabalha com multimídias é a capacidade de ser crítico e criativo, além de ter agilidade em se atualizar e se adaptar às transformações promovidas pela própria tecnologia digital.

Okamoto foi responsável pela reestruturação e transformação do antigo curso de *Design* Digital para Produção Multimídia na Faculdade Impacta de Tecnologia. Nesse processo, procurou mesclar o conhecimento prático com o teórico por meio das disciplinas do curso e preparar o profissional para atuar no mercado de trabalho através de uma sólida formação ética, estética, cultural e tecnológica, permanentemente conectada às demandas

digitais causadas pela competitividade do mundo dos negócios.

O aluno deve ter conhecimento em áreas como semiótica, comunicação visual, história da arte e do *design*, comunicação e expressão, inglês, linguagem visual, técnicas de ilustração analógica e digital, fotografia, edição de imagem, computação gráfica.

Com vasta experiência de quem já trabalhou em agências de propaganda e estúdios de animação em *design*, Ayao Okamoto acredita que o mercado tende a se especializar cada vez mais em produtos diversificados, e o Brasil está caminhando a passos largos para se tornar uma referência no setor. “Os brasileiros gostam de novidades na área de *design* e novas tecnologias, principalmente interativas. Vivemos uma era de valorização da comunicação audiovisual e da convergência das mídias. Vídeo, cinema, televisão, internet e mídias sociais, além de animação 3D e jogos digitais, passaram a ser áreas totalmente integradas”, enaltece o profissional.

O Brasil já é considerado uma referência para esse segmento, consolidando-se como quarto colocado neste mercado de tecnologia em novas mídias, abrangendo internet, jogos digitais e tecnologia *mobile*. Cabe ao governo e empresas desses setores fazerem sua parte, estabelecendo normas e dando melhores condições de navegabilidade ao consumidor e usuário. A demanda reprimida é imensa e faltam profissionais capacitados no mercado, com conhecimento em *design* digital e aspectos conceituais e técnicos da construção de produtos em multimídia. 